Un Renard dans l'Abbaye

Scénario Ars Magica v5

Auteur : Rémi L

Saga : Alliance des Cendres





Illustration du renard : dessin original. « Moines cisterciens au travail » : miniature médiévale, domaine public (Wikimedia Commons).

Bref résumé : Une abbaye cistercienne du Nivernais, à l'automne 1220. Saint-Aymeric prospère : un fantôme y marche, brise les pierres, vocifère dans la nuit, et deux exorcistes en sont repartis sans avoir rien pu. L'abbé Grégoire en appelle à l'Alliance des Cendres.

Trois fils d'intrigue. Un cellérier trop habile, un vieux moine mort de froid sur la route d'Autun, et des corps qui ne se recoupent plus : qui est vraiment dans le cercueil scellé de la crypte, et qui repose dans l'étang ? Derrière les murs, un autre crime, plus discret : des copistes épuisés sans savoir pourquoi, des fabliaux qui circulent, un renard au pelage étrange qui observe, qui fuit, qui n'a pas le regard d'une bête.

Trois enquêtes en une donc : un meurtre maquillé en accident, une usure habillée en fermage, et une combine hermétique qui exploite l'abbaye sans presque jamais y entrer.

Un scénario d'enquête pour **Ars Magica 5e**, avec l'appareil complet : le dossier d'aides de jeu, registres et quittances. Environ 28 pages, 3 mages et leurs hommes, un Quaesitor serait le bienvenu.

Vous trouverez la description complète de l'Alliance des Cendres, les pré-tirés, et d'autres scénarios et aides de jeu sur le site suivant :

https://remiflambeau.github.io/Alliance-des-Cendres/

Mail : alliancesdescendres@proton.me

Note d'intention

Après un travail de relecture, d'adaptation et de traduction de scénarios, j'ai souhaité ajouter une création originale. Elle s'intègre à l'Alliance des Cendres et fait suite aux scénarios traduits et adaptés de la saga. Le scénario est conçu pour être joué par une majorité de mages, dont si possible un Quaesitor. Certains noms de PNJs et de lieux sont des clins d'œil à mes camarades de jeu qui m'accompagnent depuis moult années dans l'Europe Mythique d'Ars Magica...

J'ai utilisé Vibe, l'IA de Mistral, comme aide, notamment pour la relecture.

Table des matières

Synopsis 4

Chronologie de la mort de frère Bertrand 6

Combine des Cisterciens 7

Saint-Julien : la ferme prise par les chiffres (hiver 1217). 10

Benjamin : la ferme prise par un faux papier (octobre 1217). 10

Raphaël : le Bourg qu'on peut encore sauver (printemps 1218). 11

Combine de Vianney 12

Introduction 13

L'arrivée et les alentours 14

L'abbaye Saint-Aymeric 14

Acte I : arrivée et premières investigations 15

Recherche dans l'abbaye 16

Les alentours 19

PNJs 22

Les moines 22

Frères convers 27

Acte II : Le fantôme et le Renard 28

Acte III : La nuit de vérité 30

Acte IV Jugements 31

Conclusion & récompenses 32

Liste des aides de jeu 34

Chronologie

Date	Saison	Evénements	Note	Qui
994		Mort de St Aymeric, fondation de l'Abbaye Saint Aymeric	Règle Saint Benoit	
1001		Le corps de St Aymeric est placé dans la crypte		
1098		Fondation de l'ordre Cistercien		
1186		Un tremblement de terre abime l'abbaye, début de son déclin	Comme à Vézelay	
1215		Les 15 derniers moines acceptent de passer sous l'autorité cistercien	Originaire Fontenay	
1216		Arrivé d'une 15 de nouveaux moines, élection d'un nouvel abbé	Abbé prépare les morts-gage	Abbé Grégoire
1217	Hiver	Rachat du fermage de Saint Julien	mort-gage	
1217	Eté	Rachat du fermage de la ferme de Benjamin	mort-gage	
1217	Automne	Le Bjoarner Vianney est viré de son alliance du Rhin		
1218	Printemps	Rachat du fermage du Bourg de Raphael	mort-gage	
1218	Eté	Vianney arrive dans la région et commence sa manipulation magique		
1218	Eté	Vincent, est nommé nouveau Frère Cellérier		Vincent
1218	Hiver	Le moine Bertrand part voir l'évêque refoulé la même année,		
1218	Hiver	Mort du moine Bertrand , retrouvé sur la route, ramené à l'abbaye	Frère Levantin ramène le corps	Levantin
1218	Hiver	Le corps de Bertrand est jetté dans un étang par Frère Vincent, son corps est remplacé par celui d'un moine Convers juste décédé : Arnaud, sans famille		
1219	Printemps	Première fournée de livre recopiés par les moines sous emprise de Mentem		
1219	Hiver	Le fantôme apparait, d'abord dans les étangs, puis se rapproche de l'abbaye		
1220	Printemps	Echec de l'exorcisme	Fait par le prêtre local	Père Olivier
1220	Eté	Echec de l'exorcisme	Fait par le prêtre exorciste du diocèse	Père Renaud
1220	Eté	Deuxième fournée de livres recopiés par les moines sous emprise de Mentem		
1220	Automne	La rumeur arrive aux oreilles d'Agathe		
1220	Hiver	Début du scénario		

Synopsis

Le lieu. Une abbaye de l'ordre de Cîteaux, dans le Nivernais méridional, à l'automne 1220 : l'abbaye de Saint-Aymeric, fille de Fontenay.

Le premier acte : l'argent (1215-1218). Cas inhabituel, mais historiquement réel : une abbaye bénédictine passe sous l'autorité cistercienne, et les deux communautés de moines cohabitent. L'abbé Grégoire arrive en 1216, la maison est endettée. Grégoire réforme avec la dotation de Fontenay et regarde les fermes. En trois ans, l'abbaye prête secours aux paysans contre leurs terres engagées : Saint-Julien l'hiver 1217, Benjamin l'automne 1217, Raphaël au printemps 1218. Le mécanisme est légal en apparence : le mort-gage s'encaisse comme un fermage ordinaire. La fraude vit dans les marges : les remboursements grattés, une « donation pieuse » antidatée, un intérêt déguisé en arrérage, c'est-à-dire l'usure. Les comptes sont tenus d'une main : Vincent, le nouveau cellérier.

Le deuxième acte : le crime (hiver 1218). Bertrand, l'ancien cellérier, tient les vrais registres. Il documente les dettes réelles, les sommes rendues et jamais créditées, le mot que personne ne prononce. Il a retrouvé et conservé les chartes originales des morts-gages, celles qui prouvent les malversations. Début décembre 1218, il part porter le dossier à Autun, chez l'évêque. Il meurt sur la route du retour, gelé. Il est retrouvé par frère Levantin, examiné par frère Emmanuel, qui jure sincèrement la mort de froid, et inhumé dans la crypte sous le chœur, dans un cercueil scellé, « selon l'usage du grand froid ». Ce que personne ne dit : le cercueil contient le corps du convers Arnaud, mort d'une fluxion ce même hiver, un corps auquel Vincent a fait subir la même corvée des membres que celle attestée sur Bertrand, les membres brisés, comme Emmanuel l'avait juré, pour que le corps réponde à ce qu'on avait attesté. Seule la tombe du saint, scellée, protège la substitution : personne n'osera rouvrir. Le vrai Bertrand, lui, repose dans l'étang.

Le troisième acte : le fantôme et le renard (1219-1220). Depuis, Bertrand marche. Les étangs portent des lueurs ; le fantôme visite le dortoir des moines la nuit, et Vincent, qui ne dort plus, brûle dans son foyer le courrier compromettant. Deux exorcistes sont venus : le père Olivier, prêtre local, au printemps 1220, puis le père Renaud, exorciste du diocèse d'Autun, à l'été 1220, tous deux repartis sans rien pouvoir faire. Les comptes, eux, racontent la peur : les étangs ne rapportent plus rien en 1220, plus personne ne lève les filets. Et pendant que l'abbaye pourrit de l'intérieur, elle s'enrichit à l'extérieur : la « Donation Autun » apparaît dans les comptes en 1219, soixante-quinze livres versées à l'évêché l'année même où l'homme qui s'y plaignait est mort, cent de plus en 1220. Le silence coûte-t-il de plus en plus cher ?

La deuxième intrigue : Vianney. Pendant que le fantôme hante les berges, un magus Bjornaer (animal de cœur : le goupil) exploite l'abbaye sans que personne le sache. Vianney, mauvaise réputation, qui traine son museau dans plusieurs tribunaux de l'Ordre, sous la coupe d'un Flambeau nommé Jacques qui lui extorque argent, vis et ouvrages, a inventé une combine : un rasoir magique coupe une mèche de cheveux, et ses sorts *Travail au noir et Effacer le travail d'une nuit* transforment les moines copistes, les frères Marc, Daniel et Hervé, en scribes nocturnes qui ne se souviennent de rien à travers son *tunnel intangible*. Puis, il revend des copies de fabliaux (le Roman de Renart, le Vilain Mire) et des ouvrages hermétiques.

Un magus las, un fantôme de Puissance 20, des moines à demi morts de fatigue et une abbaye au bord de l'effondrement.

Ce que les joueurs ont à démêler. Trois enquêtes en une : qui a tué Bertrand et où est son corps (le registre du cimetière, le petit mot dans l'infirmerie, l'examen de la crypte, le témoignage des convers) ; la fraude du mort-gage (la double comptabilité, le grand livre de compte, les documents cachés de Bertrand, la rumeur des fermes) ; et la combine du renard (les copistes épuisés, le rasoir, le courrier, les acheteurs). Chaque fil peut être tiré seul ; les nouer ensemble démasque un meurtre maquillé, une usure ecclésiastique et un criminel hermétique.

Chronologie de la mort de frère Bertrand

- **Jour 1 :** Bertrand part pour Autun. La veille au soir, Vincent a « réduit par négligence » son sac de route : vivres et argent amputés. Personne ne contrôle les réserves d'un moine qui voyage.
- **Jour 5 :** Bertrand est éconduit par l'évêché d'Autun, sans même être reçu en audience. Il opère un demi-tour à pied, par un froid mortel.
- **Jour 7 :** Sans nouvelles de frère Bertrand, Levantin, inquiet (le seul), demande à aller sur la route d'Autun ; Grégoire y consent volontiers : cela fait un moine parti cherché par un ami, et non une disparition.
- **Jour 8, soir :** Levantin ramène le corps gelé. Emmanuel l'examine : engelures caractérisées, mort de froid indiscutable. Le gel a raidi les membres, le corps ne plie pas : il ne tient pas dans le cercueil, il faut le briser. Emmanuel refuse de mutiler un frère et délègue la tâche à Vincent : une corvée qu'on inflige au cellérier en guise d'épreuve d'humilité. Vincent s'exécute seul, à l'infirmerie, ce qui lui donne deux choses : le cadavre entre ses mains, et le pli cousu dans la manche de la robe, où il trouve le courrier d'accusation de Bertrand. Il le brûle dans son foyer la nuit même ; les cendres ont été recouvertes cent fois depuis.
- **Jour 9 :** Arnaud, le convers chargé des œufs, meurt d'une fluxion de poitrine dans une ferme voisine ; on ramène son corps à l'infirmerie dans l'après-midi, le billet que la ferme enverra, lui, dira le convers béni et couché en terre à Crépey (voyez l'aide de jeu : la version de la ferme ne sait pas que le corps est déjà à l'abbaye). Arnaud : sans famille, venu de loin, personne au monde pour demander des comptes. Vincent apprend la mort dans la soirée. Le compte est bon : un mort qui dérange, un mort qui ne manque pas.
- **Nuit du 9 au 10 :** Vincent exécute son plan. Il sort le corps de Bertrand de la chapelle ardente et le fait transporter au poulailler d'une ferme voisine par frère Roger, qui croit rendre service en entreposant le cadavre d'un veau (l'hiver effectue le travail du garde-manger ; paiement : quelques pièces, du miel, de la muscade). Vincent rentre, fait subir à Arnaud la même corvée que celle attestée sur Bertrand, les membres brisés à la masse, dans l'infirmerie vide, pour que le corps, si jamais quelqu'un le voyait, ressemble à ce qu'Emmanuel a juré. Puis il met Arnaud dans le cercueil de Bertrand : le raidissement du mort qu'Emmanuel a attesté couvre tout, un cercueil qu'on ne rouvre pas. Il le scelle de ses mains.
- **Jour 10 :** Funérailles solennelles de « Bertrand » dans la crypte, auprès de saint Aymeric : un honneur exceptionnel pour l'ancien cellérier, décidé par Grégoire, qui clôt l'affaire sous la protection du saint, personne désormais n'osera rouvrir cette tombe.

- **Nuit du 10 au 11 :** Vincent va au poulailler, porte le corps de Bertrand jusqu'à l'étang aux lueurs étranges et, après l'avoir presque brisé en deux à coup de masse, le coule. C'est fini. Pour lui, l'affaire est close.
- **Jour 11, matin :** Roger trouve le poulailler vide et se dit qu'on est venu chercher la « viande ». Quant à la mort d'Arnaud, il la confond dans sa tête avec les funérailles de Bertrand. De son côté, la ferme pleure le convers « mort de la toux », et croit son cadavre enterré à Crépey ; le village entier le croit mise en terre quelque part, personne ne demandera. Le frère chirurgien, prévenu par un billet de la ferme, n'a pas jugé la chose digne d'attention et classé le billet dans son registre.

Combine des Cisterciens

L'ordre de Cîteaux, à son apogée (de 1180 à 1250, pour aller vite), a développé des techniques juridiques et financières qui firent de lui l'un des tout premiers propriétaires terriens de l'époque. Dans le même temps, la petite noblesse s'appauvrissait et parfois disparaissait, offrant des opportunités que les abbayes surent saisir. Disons-le tout de suite : notre regard de contemporains juge volontiers ces méthodes amorales ; de savoir si elles étaient structurelles dans l'ordre cistercien ou le fait de quelques abbés, les historiens ne sont pas d'accord, et ce scénario ne tranchera pas.

Le premier outil est ce qu'on appelle le gage-vivant : tout simplement un prêt, parfois en nature, garanti par un bien immobilier, une ferme. Le prêteur, l'abbaye, reçoit chaque année les revenus de la terre, récoltes et loyers. Deux issues possibles. Dans le gage-vivant proprement dit, ces revenus remboursent la dette livre par livre : la terre se rachète elle-même avec l'argent du paysan, et c'est pourquoi on ledit « vivant », une forme lente, mais loyale. Dans le mort-gage, au contraire, les revenus ne touchent jamais le capital : ils ne couvrent que l'intérêt, « l'arrérage », comme on dit poliment. Le paysan rembourse toute sa vie sans jamais rien rembourser, et à la première mauvaise récolte, l'abbaye récupère le gage, c'est-à-dire la ferme. C'est une forme d'usure, et pour aller vite, l'usure, c'est gagner de l'argent juste avec du temps ; et pour aller très vite, le temps appartient à Dieu, faire de l'usure, c'est arnaquer Dieu, d'où son interdiction. C'est le mort-gage, jamais nommé dans les registres, toujours déguisé en fermage ordinaire, que pratique Saint-Aymeric.

Le deuxième outil est le faux testament : l'abbaye rédige à la place du paysan un testament, en latin, et à son décès elle le sort pour obtenir des terres, en ignorant les ayants droit. Ceux-ci ont beau jeu de vouloir contester : il faudrait attaquer une abbaye chrétienne, ce qui est difficile moralement, et plaider devant un évêque, alors que l'ordre de Cîteaux dépend directement du pape.

Le troisième outil est le prêt aux conditions impossibles, posées dès l'écrit : remboursement exigé avant la moisson, échéances aux pires semaines de l'année, prêt en grain remboursé en argent au prix le plus haut. À terme, le paysan est obligé de vendre sa propre ferme pour

rembourser. Là où le mort-gage est un mécanisme, le prêt léonin[1] est un art de l'échéance. Une brève bibliographie sur le sujet clôt le scénario.

Saint-Julien : la ferme prise par les chiffres (hiver 1217)

L'hiver 1217 est dur. Girard, le fermier de Saint-Julien, n'a plus de grain pour nourrir les siens. L'abbaye lui en prête. En échange, la ferme de Girard sert de garantie : s'il ne rembourse pas, l'abbaye la garde. C'est cela, le mort-gage.

Le piège est dans les conditions du prêt. L'abbaye ne réclame pas le grain en retour : elle réclame de l'argent, et le double de la valeur du grain prêté. Il faut payer après la moisson, quand le grain est abondant et bon marché : c'est le moment le plus difficile pour un fermier. Chaque année, Girard s'appauvrit.

Pourtant, Girard rembourse. Un jour, il réussit même à réunir vingt-cinq livres, une petite fortune, et il les apporte à l'abbaye, à Vincent, le cellérier. Vincent prend l'argent, mais il n'écrit jamais ce remboursement dans le livre de comptes. Le coffret de Girard, lui, reste à l'abbaye : avec l'accord du frère Chantre, qui a parfois besoin de « monnaie », Vincent le place dans la salle capitulaire, comme une pièce de la trésorerie, de l'argent à vue, qu'on ne compte plus.

Résultat : Girard a payé, mais selon le livre de l'abbaye, il n'a jamais rien payé. Sa dette est restée entière, sa ferme est toujours au pouvoir de l'abbaye, et lui n'a plus rien.

Ce que les joueurs peuvent trouver :

- Le coffret est toujours dans la salle capitulaire.
- Frère Bertrand avait conservé, cachée avec ses preuves, la copie du reçu remis à Girard : bien qu'illettré, Girard avait exigé et obtenu une quittance.
- Enfin, le témoignage : la femme de Girard, Christine, se souvient parfaitement du jour où son mari a porté les vingt-cinq livres. Chaque indice, seul, ne prouve pas grand-chose ; réunis, ils prouvent que l'abbaye a pris l'argent de Girard et a fait comme si de rien n'était.

Benjamin : la ferme prise par un faux papier (octobre 1217)

Benjamin, le fermier, vieillit. Une mauvaise récolte le met à genoux, et l'abbaye s'empare de sa ferme.

Mais l'abbaye ne veut pas d'une saisie brutale : une saisie, ça se conteste devant un tribunal. Alors on maquille la prise en cadeau. On écrit que Benjamin a donné sa terre à l'abbaye de son plein gré, « pour l'amour de Dieu et le salut de son âme ». Une donation pieuse. Qui oserait contester un homme qui a fait l'aumône de sa propre terre ? Personne.

[1] Clause léonine

Il y a un problème : la donation est un mensonge daté. Le don n'a jamais eu lieu en 1217 ; la ferme est tombée plus tard, en 1219, après que le délai de rachat de Benjamin a expiré. Pour que ça passe, il fallait antidater la donation. C'est frère Hervé, le scribe de l'abbaye, qui a recopié cette page, mais d'une écriture différente de celle du reste du livre, et avec une encre plus récente de deux ans que celle des lignes qui l'entourent.

Résultat : le fils de Benjamin est toujours là. Il laboure aujourd'hui la ferme de son père, contre un salaire, pour l'abbaye. Il ne dit pas que c'est un vol : il dit que son père « a fait ce qu'il a fallu ». C'est lui qui vit dans la ferme, et c'est lui qu'on peut interroger.

Ce que les joueurs peuvent trouver : l'acte de donation antidaté, conservé dans le grand livre aux archives ; le document est bizarre, et nous décrivons plus loin comment, techniquement, on peut le démontrer.

Raphaël : le Bourg qu'on peut encore sauver (printemps 1218)

Raphaël n'est pas un paysan : c'est le dernier rejeton d'une petite lignée, damoiseau qui n'a pour terre que le Bourg, seigneur d'un hameau d'une cinquantaine d'âmes, le plus riche de la vallée, et c'est précisément pour ça que l'abbaye le voulait. Au printemps 1218, on lui a tendu le piège qu'on tend aux nobles pauvres : un prêt d'argent, la seigneurie en gage, ses terres, ses droits, les cens[2] des maisons, les moulins, à des conditions impossibles à tenir. Pour la paperasse et pour les comptes, tout cela s'enregistre comme un simple fermage, cent soixante-quinze livres par an. Le mécanisme est le même que pour Girard ; seule la condition de l'homme change. Et c'est la troisième acquisition, la plus belle : une seigneurie entière, pour un prêt.

Mais Raphaël n'est pas un homme abattu. Le contrat laisse une porte : le seigneur a le droit de racheter sa terre, s'il rend tout l'argent avant la Saint-Jean d'été 1221. Depuis deux ans, il économise, livre sur livre, lui, le sire du Bourg, qui vit désormais plus chichement que ses propres tenanciers. Aujourd'hui, les trois cents livres sont réunies. Il ira les porter à l'abbaye avant l'échéance.

Voilà toute la différence avec les deux autres fermes : chez Girard et chez Benjamin, le vol est déjà consommé. Chez Raphaël, il va se produire sous les yeux des personnages. Quand Raphaël viendra payer, Vincent prendra l'argent et n'écrira pas le remboursement, ou pire : il recalculera la dette devant lui, avec des pénalités et des retards inventés, jusqu'à ce que la somme réunie ne suffise plus.

Pour le meneur : la leçon de Saint-Julien. Girard a exigé une quittance, écrite devant témoins par le vieux Bertrand, et il l'a gardée depuis, cousue contre sa poitrine ; ce papier, l'abbaye ne l'a jamais compté, et c'est lui qui aujourd'hui les accable. Raphaël, lui, n'a pas de quittance à exiger, pas encore : mais un joueur qui a tiré le fil de Saint-Julien sait exactement ce qu'il faut souffler au damoiseau avant qu'il ne lâche sa bourse, « un reçu écrit, de la main du cellérier,

[2] https://fr.wikipedia.org/wiki/Cens_(droit_seigneurial)

scellé, devant témoins, avant de payer ». Si Raphaël se présente avec cette exigence, la combine de Vincent s'effondre en direct : refuser une quittance à un seigneur qui paie comptant, devant ses témoins, est plus dangereux pour Vincent que de l'écrire, et il le sait. L'écrire, d'ailleurs, ne le sauve pas : la quittance de Girard n'a jamais été portée au livre, et c'est justement pour cela qu'il existe encore, sous la pierre du saint, le double qui la garde : Bertrand transcrit tout. La première ferme apprend aux personnages le geste qui sauve la troisième ; à vous de laisser les joueurs comprendre qu'il est encore temps, ou de les laisser découvrir, à l'acte IV, qu'ils regardaient le crime se préparer.

Saint-Julien : la ferme prise par les chiffres (hiver 1217).

L'hiver 1217 est dur. Girard, le fermier de Saint-Julien, n'a plus de grain pour nourrir les siens. L'abbaye lui en prête. En échange, la ferme de Girard sert de garantie : s'il ne rembourse pas, l'abbaye la garde. C'est ça, le mort-gage.

Le piège est dans les conditions du prêt. L'abbaye ne réclame pas le grain en retour : elle réclame de l'argent, et le double de la valeur du grain prêté. Il faut payer après la moisson, quand le grain est abondant et bon marché, c'est le moment le plus difficile pour un fermier. Chaque année, Girard s'appauvrit.

Pourtant, Girard rembourse. Un jour, il réussit même à réunir vingt-cinq livres, une petite fortune, et il les apporte à l'abbaye, à Vincent, le cellérier. Vincent prend l'argent. Mais il n'écrit jamais ce remboursement dans le livre de comptes. En effet, il conserve le coffret de Girard, et avec l'accord du frère Chantre, qui a parfois besoin de « monnaie » il le place dans la salle capitulaire, comme un élément de la trésorerie de l'abbaye.

Résultat : Girard a payé, mais selon le livre de l'abbaye, il n'a jamais rien payé. Sa dette est restée entière, sa ferme est toujours au pouvoir de l'abbaye, et lui n'a plus rien.

<u>Ce que les joueurs peuvent trouver :</u>

- Le coffret est toujours dans la salle capitulaire.
- Frère Bertrand avait conservé la copie du reçu transmis à Girard, qu'il a caché avec ses preuves. En effet, Girad, bien qu'illettré à bien exigé un reçu
- Enfin le témoignage : la femme de Girard se souvient parfaitement du jour où son mari a porté les vingt-cinq livres. Chaque indice, seul, ne prouve pas grand-chose. Réunis, ils prouvent que l'abbaye a pris l'argent de Girard et a fait comme si de rien n'était.

Benjamin : la ferme prise par un faux papier (octobre 1217).

Benjamin, le fermier, vieillit. Une mauvaise récolte le met à genoux, et l'abbaye s'empare de sa ferme.

Mais l'abbaye ne veut pas d'une saisie brutale : une saisie, ça se conteste devant un tribunal. Alors on maquille la prise en cadeau. On écrit que Benjamin a donné sa terre à l'abbaye de son

plein gré, « pour l'amour de Dieu et le salut de son âme ». Une donation pieuse. Qui oserait contester un homme qui a fait l'aumône de sa propre terre ? Personne.

Il y a un problème : cette phrase est un mensonge daté. Le don n'a jamais eu lieu en 1217, la ferme est tombée plus tard, en 1219, après que le délai de rachat de Benjamin a expiré. Pour que ça passe, il fallait antidater la donation. C'est frère Hervé, le scribe de l'abbaye, qui a recopié cette page, mais d'une écriture différente de celle du reste du livre, et avec une encre plus récente de deux ans que celle des lignes qui l'entourent.

Résultat : le fils de Benjamin est toujours là. Il laboure aujourd'hui la ferme de son père, contre un salaire, pour l'abbaye. Il ne dit pas que c'est un vol : il dit que son père « a fait ce qu'il a fallu ». C'est lui qui vit dans la ferme, et c'est lui qu'on peut interroger.

- Ce que les joueurs peuvent trouver : le document initial, dans les livres de compte, mais le document est bizarre, nous décrirons comment techniquement on peut le démontrer.

Raphaël : le Bourg qu'on peut encore sauver (printemps 1218).

Raphaël n'est pas un paysan : c'est le dernier rejeton d'une petite lignée, damoiseau sans terres hors du Bourg, seigneur d'un hameau d'une cinquantaine d'âmes, le plus riche de la vallée, et c'est précisément pour ça que l'abbaye le voulait. Au printemps 1218, on lui a tendu le piège qu'on tend aux nobles pauvres : un prêt d'argent, la seigneurie en gage : ses terres, ses droits, les cens des maisons, les moulins, des conditions impossibles à tenir. Pour la paperasse et pour les comptes, tout cela s'enregistre comme un simple fermage, cent soixante-quinze livres par an. Le mécanisme est le même que pour Girard ; seule la condition de l'homme change. Et c'est la troisième acquisition, la plus belle : une seigneurie entière, pour un prêt.

Mais Raphaël n'est pas un homme abattu. Le contrat laisse une porte : le seigneur a le droit de racheter sa terre, s'il rend tout l'argent avant la Saint-Jean d'été 1221. Depuis deux ans, il économise, livre sur livre : lui, le sire du Bourg, qui vit désormais plus chichement que ses propres tenanciers. Aujourd'hui, les trois cents livres sont réunies. Il ira les porter à l'abbaye avant l'échéance.

Voilà toute la différence avec les deux autres fermes : chez Girard et chez Benjamin, le vol est déjà consommé. Chez Raphaël, il va se produire sous les yeux des personnages. Quand Raphaël viendra payer, Vincent prendra l'argent et n'écrira pas le remboursement, ou pire : il recalculera la dette devant lui, avec des pénalités et des retards inventés, jusqu'à ce que la somme réunie ne suffise plus.

Pour le meneur : la leçon de Saint-Julien. Girard a exigé une quittance, écrite devant témoins par le vieux Bertrand, et il l'a gardée depuis, cousue contre sa poitrine ; ce papier, l'abbaye ne l'a jamais compté, et c'est lui qui aujourd'hui les accable. Raphaël, lui, n'a pas de quittance à exiger, pas encore : mais un joueur qui a tiré le fil de Saint-Julien sait exactement ce qu'il faut

souffler au damoiseau avant qu'il ne lâche sa bourse : « un reçu écrit, de la main du cellérier, scellé, devant témoins, avant de payer ». Si Raphaël se présente avec cette exigence, la combine de Vincent s'effondre en direct : refuser une quittance à un seigneur qui paie comptant, devant ses témoins, est plus dangereux pour Vincent que l'écrire, et il le sait. L'écrire, d'ailleurs, ne le sauve pas : la quittance de Girard n'a jamais été portée au livre, et c'est justement pour cela qu'il existe encore, sous la pierre du saint, le double qui la porte : Bertrand transcrit tout. La première ferme apprend aux personnages le geste qui sauve la troisième ; à vous de laisser les joueurs comprendre qu'il est encore temps, ou de les laisser découvrir à l'acte IV qu'ils regardaient le crime se préparer, minutes heureuses, s'il vous plaît, complices.

Combine de Vianney

Vianney doit de l'argent et du vis : c'est l'arrangement qui le tient, et le tient bas, extorqué par son Patron hermétique, le Flambeau nommé Jacques. Pourquoi un mage en vient à devoir tant, et à le rester, c'est laissé à votre discrétion. Pour l'argent, il fait écrire par les moines des fabliaux, et pour le vis, il fait écrire des ouvrages de magie qu'il échange contre ce que le Patron exige. Tout cela est mieux décrit dans sa fiche de PNJ.

Son patron hermétique lui a confié du vis et il a fait la tournée dans le Tribunal du Rhin pour acheter quelques ouvrages, qu'il a ensuite un peu anonymisés : il a enlevé les pages qui identifient les alliances d'origine des livres. Mais il a une dette hermétique auprès de son Patron, et il devra reverser une partie de ses bénéfices.

Son processus, qu'il a déjà testé en Auvergne, fonctionne assez bien, il est décrit plus en détail dans l'aide de jeu : Vianney et les copies.

Tout d'abord il a un objet magique (un rasoir) qui permet de prendre à distance une mèche de cheveux d'un moine, où qu'il soit, à l'abbaye comme ailleurs, l'effet est de niveau suffisant pour passer outre l'aura divine. Il a tout loisir de les observer lors des travaux extérieurs. Il a ensuite développé deux sorts : un sort pour les faire travailler (**Travail au noir**, Rego Mentem 35), un sort qui efface la mémoire (**Effacer le travail d'une nuit**, Perdo Mentem 25), et il a bien sûr **l'ouverture du Tunnel intangible VII** (Rego Vim 35), qu'il a un peu de mal à lancer. Chaque outil a son office : le rasoir prélève les mèches à distance, par-dessus le mur, pendant les travaux extérieurs ; la mèche est la connexion arcanique qui permet de cibler les sorts sur son moine sans le voir ; et le Tunnel intangible ne sert qu'aux interventions dans l'enceinte où la mèche ne suffit pas, sortir et cacher les copies, glisser un cahier. D'où la difficulté qu'il a à le lancer : c'est son outil rare, le plus coûteux, celui qu'il garde pour les besoins.

C'est là que notre bon Goupil aura son idée de génie. Inventer un sort qui permet de faire travailler pour lui les moines copistes des grandes abbayes, qui recopient sans le savoir, soit des fabliaux qu'il revend à bon prix, soit des ouvrages hermétiques, il l'a appelé Travail au noir. Cela lui a pris du temps, environ 1 an pour faire le sort *travail au noir et* encore un an pour

inventer *Effacé le travail d'une nuit.* Il commet son premier forfait dans l'Abbaye de la Chaise-Dieu, en Haute-Loire, entre 1216 et 1217, puis il remonte, pour finir à l'abbaye de Saint-Aymeric.

Il a donc une mèche de cheveux (la connexion arcanique) de frère Hervé, de frère convers Daniel (un jeune convers, chargé du parchemin) et du frère convers Marc. Il alterne : il fait bosser les trois moines, une nuit chacun, ce qui leur laisse deux nuits de sommeil sur trois : c'est la rotation qui les garde en vie, et c'est elle qui les met Las et Fatigué. Tantôt sur des fabliaux, tantôt sur des livres de magie. Il n'entre presque jamais dans l'abbaye : c'est le tunnel qui rend les murs perméables, et c'est par lui que les copies sortent et que la cachette s'est remplie, un cahier à la fois. Cela lui prend du temps et le fatigue, c'est sa seule contrainte ; pour l'heure, son entrée physique est rare, réservé à l'urgence ou à la mise en place du processus.

Il rentre facilement dans l'abbaye, pour cacher et sortir les copies, mais cela prend du temps.

Nous le verrons plus loin :

- Les activités nocturnes des moines seront facilement remarquées par les joueurs.
- La présence du renard pendant des semaines et des semaines autour de l'abbaye sera remarquée, y compris une particularité de son pelage et son regard « qui n'est pas celui d'une bête ».
- Des summae hermétiques et des copies de fabliaux sont dissimulés dans le scriptorium.

Introduction

Nous sommes à plusieurs semaines avant le solstice d'hiver, il neige, il fait froid. Agathe convoque les mages qu'elle a choisis : Clotilde, Hubert et Constantin, dans la salle du conseil, le feu crépite, elle a devant elle plusieurs courriers. Voici ce qu'elle expose :

L'abbaye de Saint-Aymeric est dans la sphère d'influence de l'Alliance des Cendres, Agathe a été informée d'un fait inhabituel, il y a quatre ans, l'abbaye est passée bénédictine à abbaye cistercienne, cela correspond à la forte expansion de l'abbaye de Fontenay.

Les vulgaires parlent d'un fantôme qui persécute l'abbaye, au moins un prêtre exorciste a été envoyé, mais sans résultat. Face à cela, c'est l'Abbé Grégoire qui a su trouver Agathe et lui écrire. Après une brève correspondance avec l'évêque d'Autun et l'abbé Grégoire qui dirige l'abbaye, Agathe a facilement obtenu que trois mages et leur suite se rendent « en visite » pour trouver et détruire ledit fantôme. Elle le répète, c'est surtout l'abbé Grégoire qui sollicite leur intervention. La récompense pour l'Alliance n'est pas encore explicite mais implicite, elle sera à définir. Agathe laisse entendre qu'avoir un allié chez les Cisterciens ne sera jamais perdu. Elle laisse les mages s'organiser, partir avec un ou deux compagnons, l'abbaye est à deux jours

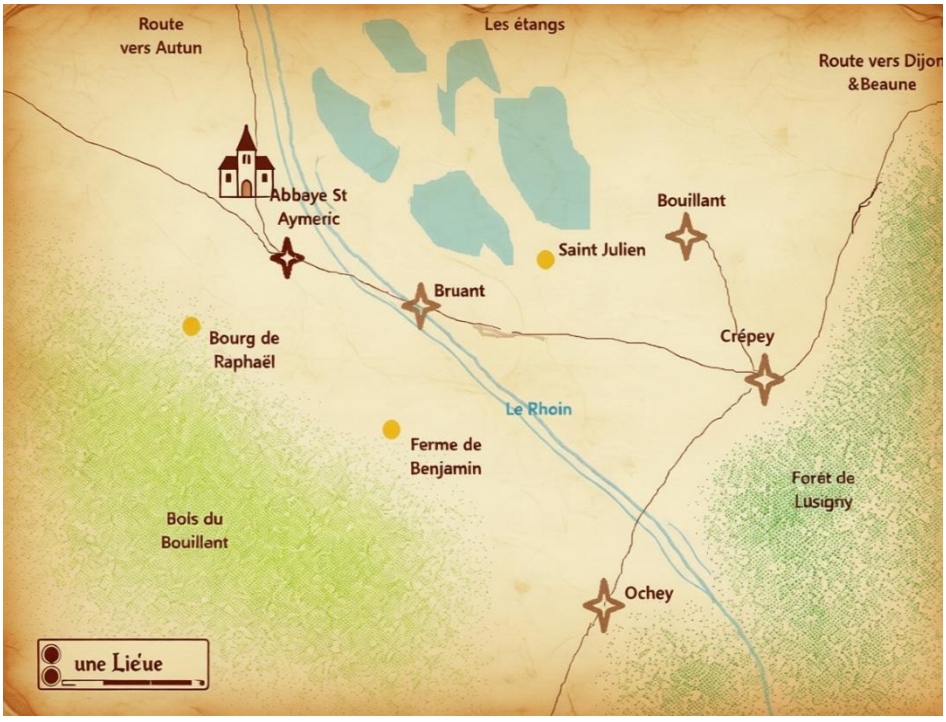
de voyage, sans danger particulier. Elle leur transmet un bref courrier qui servira de preuve qu'ils sont invités.

Quelques tests préalables :

- Un jet de Connaissance de la région + Intelligence à 9+ : l'abbaye est ancienne (fondée en 994) et depuis trois ou quatre ans, on murmure qu'elle prospère à vue d'œil.
- Un jet de Connaissance de l'Église + Intelligence à 9+ : la richesse des abbayes cisterciennes est souvent connue, et elle naît de l'accaparement des terres, de façon presque frénétique.

L'arrivée et les alentours

Prenez le temps de décrire l'arrivée des mages dans la région, le froid, l'humidité. Crépey est un petit village de 150 âmes, Bruant est plus petit encore.... Après Bruant, et avant l'abbaye, il y a un pont de bois, avec des sergents en armes, qui tiennent péage, trois deniers le passage. Ils travaillent pour l'Abbaye et dépendaient auparavant du petit seigneur Raphaël. Les revenus sont pour les Cisterciens.

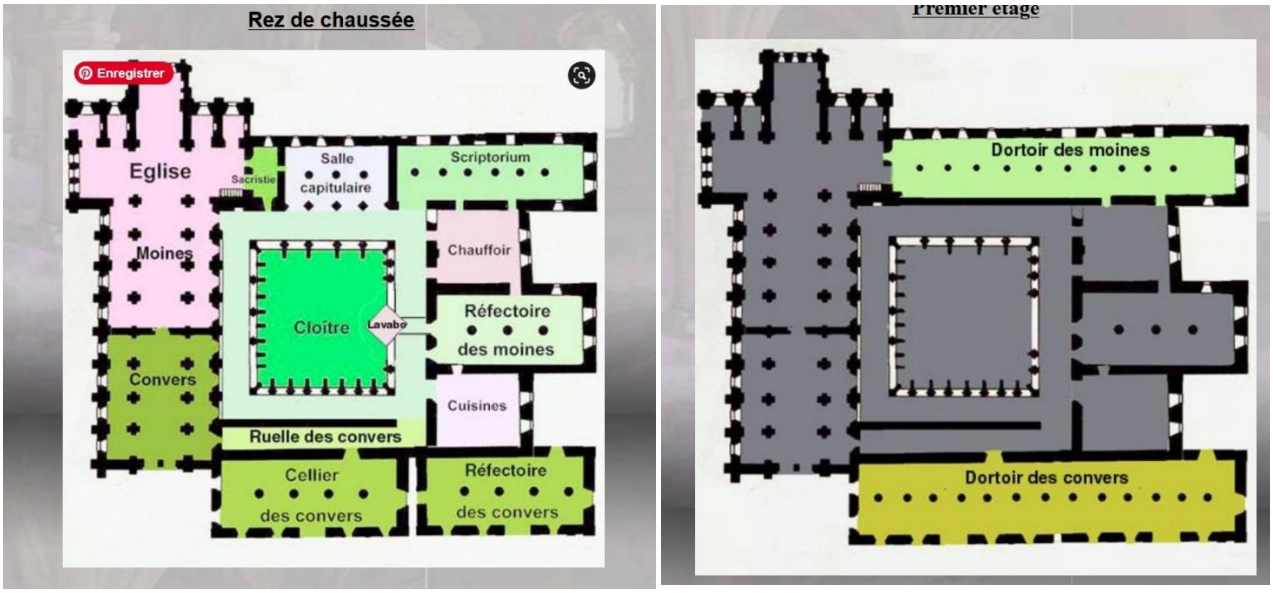


Pour faire simple, un centimètre sur la carte fait un kilomètre. Nous décrirons les alentours plus loin.

L'abbaye Saint-Aymeric

L'ensemble de l'édifice religieux est dans une **aura divine de +3**, **avec un +4 dans la chapelle ;** la crypte, située en dessous, suit le rang de la chapelle : c'est là qu'est le tombeau du saint, et le Dominion est toujours le plus fort près de l'autel comme près de la tombe**.** L'aura fluctue avec le temps sacré : elle croît les dimanches et les jours de fête, et elle décline la nuit.

À votre discrétion, vous pouvez la faire monter pendant les offices : la chapelle pleine de moines chantant vaut bien un jour de fête.



Acte I : arrivée et premières investigations

Arrivée. Par commodité, les mages et leur petite suite arrivent un lundi matin, peu avant onze heures. Seuls les mages et les compagnons joués par des joueurs résideront dans l'abbaye ; les autres seront cantonnés dans une dépendance. Ils seront accueillis par frère Hervé (prieur) et frère Jean Paul (hôtelier) ; c'est frère Robert qui tient la porte. Rapidement, frère Jean Paul octroiera des cellules vides le temps de leur visite dans le dortoir des moines ; seule limite, les mages seront logés deux par deux. À l'évidence (test d'Intelligence + Étiquette 6+), il est très mal vu de se déplacer dans l'abbaye en armes et armures ; un gambison et une arme au côté, ça va, mais pas plus.

Frère Hervé présentera les faits :

- Une chose démoniaque s'en prend à l'abbaye depuis près d'un an. Elle agit la nuit, elle projette des pierres, elle est terrifiante ; pour l'heure, seuls quelques moines ont été légèrement blessés, et c'est un miracle.
- Le père Olivier est venu du village de Crépey pour faire un exorcisme au printemps 1220, sans succès.
- L'abbé Grégoire a fait mander le père Renaud, prêtre exorciste du diocèse d'Autun ; ce fut pire : le père Renaud a failli périr noyé ici même, en pleine abbaye !
- Dans ce contexte, après bien des prières, l'abbé Grégoire a informé l'évêque d'Autun qu'il sollicitait les mages, par l'intermédiaire d'Agathe de Hildegarde, qui a bonne réputation.
- Hervé propose une rencontre avec l'abbé Grégoire juste après l'office du soir, qui n'apportera pas grand-chose.

Le souhait de l'abbé : qu'on débarrasse prestement l'abbaye du fantôme « par tous les moyens que la magie permet, avec le bon sens chrétien ». Les moines ont peur, certains sont épuisés (sans rapport, ça, c'est Vianney). Il est enclin à négocier une récompense : une donation, notamment en nature (encre, parchemins), voire la cession d'un frère convers compétent pour un ou deux ans de service… Un test de Connaissance des gens à 6+ le confirme : frère Hervé est aux abois.

Frère Jean Paul : Hervé le présente comme leur guide dans l'abbaye. Il collera aux basques des mages en permanence, sauf au coucher, ou si l'on arrive à le congédier correctement (test de Communication + Étiquette 6+), et encore, seulement pour un temps. Il présentera tout le monde, y compris frère Jérôme, mais pas les convers.

Enquête de surface. Ambiance Nom de la rose : laisser les joueurs rencontrer les moines et se baguenauder dans l'abbaye, pour au moins une journée et une soirée.

- Un test de Perception + Attention 6+ ou de Communication + Connaissance des gens 6+ permet de se rendre compte de la fatigue de certains moines, sans plus.
- Un test d'Intelligence + Intrigue 3+ ou d'Intelligence + Connaissance des gens 9+ permet de constater que l'union entre les anciens bénédictins et les cisterciens n'est pas encore bien faite, et que les cisterciens occupent tous les postes à responsabilité.

Première nuit.

- Tenez bien compte de la fatigue (jets de fatigue : Énergie + Encombrement, cf. pages 404-405 du livre de base). Les nuits blanches et les couchers tardifs ne sont pas à prendre à la légère, surtout pour les mages, qui pourraient avoir à faire face aux difficultés cumulées de la fatigue et de l'aura divine.
- Manifestation du fantôme : il se montrera prudent la première nuit, apparaître pour effrayer, un *toucher glacial* pour gâcher le sommeil.
- Lors de leur patrouille nocturne, les mages pourraient croiser frère Daniel, qui rentre se coucher assez tard : il avait « du travail en retard ». Le scriptorium est bien rangé ; vu l'effet du sort, frère Daniel ne ment pas : juste un premier signe de l'autre intrigue.

Recherche dans l'abbaye

Dans la salle capitulaire, un coffret avec vingt-cinq livres, bien rangé avec d'autres petites bourses. Le coffret semble de fabrication bas de gamme ; il tranche avec le reste…

Dans le scriptorium :

Les fabliaux et leurs copies : ils sont cachés dans le tiroir d'un bureau du scriptorium, sous une pile de copies d'actes notariés. Un test de Perception + Attention 6+, ou une fouille attentive de la salle, les révèle.

- Ce sont des fabliaux très classiques : *le Roman de Renart, le Vilain Mire* (un vilain déguisé en médecin, qui guérit les dames à sa façon). Des moines lisent ce type de littérature en cachette : c'est une faute vénielle, sans plus, et c'est pourquoi la cachette est facile, elle ne devrait alarmer personne. Il y a une copie complète de chaque fabliau, et une autre copie du Roman de Renart qu'un test d'Intelligence + Latin 6+ identifie comme un travail en cours, inachevé. Trois exemplaires de la même paire de textes, voilà qui intrigue davantage. Et ce qui est vraiment bizarre : c'est une surprise sincère pour Daniel, Hervé et Marc, qui découvrent ces textes chacun de son côté.

Cachette dans le sol du scriptorium :

Sous une dalle de pierre de quarante centimètres de côté, mal scellée depuis les réparations du tremblement de terre de 1186, dessous, un vide de fondation que plus personne ne connaît. La dalle porte un orifice d'un centimètre de diamètre, masqué par le pied du bureau de frère Hervé : il faut connaître l'astuce ou écarter un meuble lourd pour le voir. L'outil est une tige métallique coudée, cachée dans une cavité du bureau lui-même : cavité percée par magie (un Perdo Herbam grossier, l'équivalent d'une gouge à bois), bouchée à la hâte par un petit tampon de bois, la tige glissée à l'intérieur. On glisse la tige dans l'orifice de la dalle et l'on soulève la pierre : dessous, bien protégés dans de la toile, **trois ouvrages hermétiques en latin et une copie**. Trouver la dalle demande de déplacer le bureau, et un test de Perception + Attention 6+. Trouver la tige de métal dans sa cachette demande un test de Perception + Attention 12+, soyez généreux si les mages prennent leur temps.

- Les trois summae : *le Troisième Œil du Serpent* (Intellego 10/13), *la Main rigide de Dorian* (Rego 9/13), *l'Étude des Humeurs de Quentin de Bonisagus* (Corpus 11/12), sont sains, mais muets sur leur origine : latin impeccable, pas d'ex-libris, et des pages de garde arrachées proprement sur les trois reliures. Un test d'Intelligence + Latin 6+ identifie la quatrième pièce comme un travail en cours : la copie du Summa de Corpus, aux deux tiers, arrêtée en pleine page. Un test d'Intelligence + Théorie de la magie à 12+, après une petite heure de lecture, révèle que cette copie est truffée de fautes hermétiques qui la rendent inutilisable à l'étude, mais chacune, prise seule, a l'air d'une vulgaire coquille de copiste, et c'est leur nombre qui perd le lecteur. Hervé, dont c'est le bureau, tombera des nues : il ne se souvient de rien. Et Vianney voudra tout récupérer dès que possible : sa copie est attendue ailleurs, et sans elle, il perd tout.
    - **Note au meneur :** les trois livres sont les summae de plusieurs alliances du Rhin, il les a achetés avec les fonds de son Patron hermétique. Un test de Connaissance de l'Ordre d'Hermès 9+, ou toute connaissance du tribunal du Rhin, peut identifier *l'Étude des Humeur*s comme un exemplaire du catalogue d'une Alliance du Rhin : *Oculus Septentrionali*, « l'Œil du Nord »[3] . La cavité du bureau a été percée par magie une nuit du printemps 1219 : l'une des rares fois

[3] AG0276 Ars Magica - Guardians of the Forests - The Rhine Tribunal.pdf

où Vianney est entré dans l'enceinte, et aucun registre de la porterie ne le porte, c'est bien le point. Un magus attentif peut la dater, et la date recoupe les comptes du scriptorium.

Le registre du cimetière : accessible, en rouleau, dans la petite bibliothèque de l'abbaye **située** dans le scriptorium.

La preuve de Bertrand. Le vieux cellérier savait que sa déposition le privait de son office, pas de ses habitudes : depuis le printemps 1218, c'est lui qui entretient les cierges de la crypte aux matines, un office d'ancien, dans l'ombre, que personne ne remarque. C'est là qu'il a caché son arsenal : derrière le socle du tombeau de saint Aymeric, dans le vide entre la pierre et le mur, un interstice connu de lui seul, lui qui avait fait réparer le dallage dans ses années de charge : les registres cachés de la vraie comptabilité, les chartes originales des morts-gages que l'abbaye croit perdues, la copie de la quittance de Girard, la note de l'arrérage « sans écrit ». Le seul endroit du monde que ses ennemis n'oseraient jamais fouiller : il faut une sacrée pudeur pour avoir caché la vérité sous la pierre d'un saint, et une impudeur à la mesure de leurs fautes pour oser la chercher. Quand il partit pour Autun, il n'emporta que la lettre d'accusation : l'ouverture officielle. Les papiers, donc les preuves accablantes, restèrent sous la pierre, à attendre que la justice descende les marches.

Le soir où des personnages ouvriront le cercueil scellé, un acte que l'abbé avait précisément interdit de toute son autorité, il faudra qu'ils déplacent la pierre pour descendre**. La crypte livrera alors tout d'un coup : un corps jeune aux membres brisés, qui n'est pas Bertrand,** qui n'est pas Bertrand. Considérez que, dans la manœuvre, un des personnages bougera la statue du saint, par inadvertance, et qu'il découvrira immédiatement, sous le socle de la statue, un rouleau de toile cirée, plat, tenu par une ficelle de chanvre **: toutes les preuves de Bertrand**.

Dans l'infirmerie, le petit mot sur Arnaud (voir aide de jeu) et la note dans le registre de l'infirmerie : « Frère convers Arnaud : forte toux, sifflement, passera-t-il l'hiver ? », datée de l'hiver 1218. La consultation du registre demande un test d'Intelligence + Latin 9+ ; le billet, lui, demande un test de Perception + Attention 6+.

- Vous trouverez plus de détails sur ce billet et frère Arnaud dans la description des moines : le frère Emmanuel (le chirurgien) n'a aucun souvenir de ce billet, cela date de deux ans.

Dans la cellule de Vincent, une masse d'armes (mal entretenue, ancienne) est déposée dans l'angle de sa cellule. Ça ne prouve rien, elle n'est pas cachée, mais elle est là.

Au coffre au pied de sa couche, divers papiers : une fouille (sans test) donne accès à un portefeuille de cuir où Vincent classe ses affaires, la copie d'une commande d'épices raturée au bas (voyez l'aide de jeu : la Commande à maître Batiz).

Dans le Cellérier : Dans la salle du cellérier, des bocaux, les clous de girofle dans un bol couvert d'un torchon, tout sent le poivre séché et le miel de la ruche : un test de Perception + Attention 6+ révèle la présence d'épices encore plus coûteuses, comme du safran.

Documents à demander.

Les comptes et les actes de l'abbaye ne se cherchent pas : ils se demandent. Le grand livre des comptes est tenu à jour dans la salle du cellérier ; Vincent le communiquera de mauvaise grâce, en soupirant sur le temps qu'on lui fait perdre, mais sans le refuser, un cellérier qui cache ses comptes serait plus suspect qu'un cellérier qui les montre, et il le sait. *L'acte de donation de Benjamin*, aux archives, il le montrera volontiers, presque avec fierté : une donation pieuse, c'est une belle chose. *La charte de gage du Bourg de Raphaël*, de même : une pièce régulière, bien rédigée, dont il signera chaque clause de bon cœur. Le registre de la porterie se demande au frère Robert, qui le donnera sans façon ; celui du cimetière est accessible dans la petite bibliothèque du scriptorium (voyez la section Recherche), c'est un simple rouleau.

Ce qu'il faut pour y penser : rien, si les joueurs demandent simplement « vos comptes », c'est une visite de courtoisie, la demande est normale. En revanche, un test d'Intelligence + Connaissance de l'Église 6+, ou une profession liée aux comptes (Marchand, ou une Compétence de métier chiffrée), même seuil, fait remarquer au mage qu'un cellérier doit tenir un livre. Un test de Connaissance de l'Église ou de Connaissance des gens 6+ au moment opportun peut faire dire au meneur : « vous savez qu'une maison comme celle-ci doit bien avoir des comptes quelque part ».

Les alentours

Le pont, s'ils interrogent les sergents sur quelque chose d'inhabituel, ils répondront facilement : « il y a une bête autour de l'abbaye qui ne se comporte pas comme une bête, un goupil »

Le bois du Bouillant et la forêt de Lusigny, vous pouvez faire perdre du temps aux mages, des tests d'Énergie pour le froid, des tests sans intérêt de Chasse et de Survie, sans aucun résultat.

Le village de Ochey, une centaine d'habitants, pauvres et inquiets de l'hiver, mais rien de notable.

Crépey : le village le plus important du coin, 150 âmes, une petite église romane. Son curé, le père Olivier, est intervenu au printemps 1220 pour bannir le fantôme, première tentative, locale, avant qu'on cherche mieux. Prêtre de campagne mal formé et pas très assuré (Test de Connaissance des gens 6+ ou Connaissance de l'Église 6+ pour s'en rendre compte), il n'a pas mené le rituel au complet : à la première vision du spectre, qui projetait des pierres et

était terrifiant, il a pris la fuite. Depuis, il vit mieux qu'avant : l'abbaye lui a donné cinq livres pour son dérangement, une somme qui paraît dans les comptes, enfouie en frais divers, et qu'un œil attentif peut relever. Il a fait refaire son toit, acheté du bois pour l'hiver, et il a même une truie et un porc. Il ne cache pas d'où vient la somme, mais il reconnaît ne pas l'avoir méritée.

C'est l'explication du vulgum pecus : le fantôme tient parce que le premier exorciste était un mauvais prêtre. C'est une fausse piste. A l'été 1220, l'abbé obtint d'Autun un vrai exorciste, le père Renaud : lui a mené le rite entier, correct, complet, et il a échoué quand même. Les PJ qui s'arrêtent à Olivier concluront qu'un bon prêtre suffit ; c'est Renaud qui prouve le contraire, et c'est lui qu'il faut interroger pour entendre la vérité qui fonde tout : on ne chasse pas avec un rite ce qui n'est pas un démon. Frère Jérôme, qui a accompagné les deux, résume la contradiction mieux que personne : « Le premier a fui, le second a tout fait comme il faut, et rien n'y a fait. C'est ça qui me travaille. »

Bouillant : une cinquantaine d'âmes, une chapelle. En discutant avec les gens (tests de connaissance des gens à 9+, 6+ si le PJ a le don de velours), ceux-ci parleront de lueurs étranges vers les étangs, que parfois, la nuit, on entend les hurlements du spectre. Depuis près de deux ans c'est ainsi, et ils refusent donc d'y pêcher, qu'importe que l'abbaye en soit propriétaire et que les paysans soient liés à des droits de corvées....

Saint Julien : un petit bourg. La femme de Girard, Christine, se souvient parfaitement du jour où son mari a porté les vingt-cinq livres à l'abbaye, elle n'a pas compris pourquoi malgré tout la ferme appartient à l'abbaye, elle est résignée et travaille malgré une mauvaise engelure. Lui parler ne sera pas simple, assez craintive, elle est terrifiée par les mages, elle préfèrera se cacher.

Girard, lui, est aux champs : épuisé, silencieux, courbé sur son travail comme si la terre devait encore quelque chose. Il ne parle pas des mages, ni de l'abbaye, ni de rien. Mais il ne se sépare jamais d'un petit sachet de toile cousu, qu'il porte au cou et qu'il ne retire pas même pour dormir (on le voit à sa nuque quand il se penche, test de Perception + Attention 6+). C'est sa quittance : le reçu que l'abbaye lui a fait quand il a porté ses vingt-cinq livres, la preuve écrite qu'il a payée. Il ne le montre à personne, il n'en parle à personne, pas même à sa femme. Un paysan qui a payé et qu'on a volé ne lâche plus jamais sa preuve. Pour voir le papier, les personnages devront gagner sa confiance, ou lui demander en montrant qu'ils savent déjà tout : là, lentement, il dénouera la ficelle, et leur tendra le reçu en gardant les yeux baissés, comme on remet un soulier à un seigneur. Bien sûr, un sort de Mentem bien senti arrivera au même résultat.

Le ferme de Benjamin : la ferme est assez prospère, une dizaine de familles y travaillent, on peut trouver le fils de Benjamin, qui porte le même nom que son père. Il laboure aujourd'hui les champs de son père, contre un salaire, pour l'abbaye. Il ne dit pas que c'est un vol : il dit que son père « a fait ce qu'il a fallu ». Il répondra si on l'interroge spécifiquement ; sinon, il donnera un peu de pain et de vin aux mages, avant de leur demander de partir, par

crainte et superstition. Si on fouille sa ferme de fond en comble, sans son accord, on trouve, enroulée dans un pot de terre grise au fond du cellier, l'original de la charte de mort-gage d'octobre 1217 : le papier que la famille n'a jamais rendu. Elle énonce le prêt, la terre engagée et la fenêtre de rachat : des droits de Benjamin jusqu'à l'échéance. Un homme ne peut pas, à trois semaines d'intervalle, engager sa ferme pour un prêt et la donner « sans nul prix » : l'abbaye a gardé le prix du gage (100 livres) et fabriqué l'aumône par-dessus. La charte de gage de Benjamin et l'acte de donation ne peuvent pas être vrais ensembles.

Le bourg de Raphaël : le bourg est bien tenu et semble prospère, le pigeonnier est signe de la présence de la petite noblesse. Il y a une ferme et une dizaine de petites maisons, une porcherie, un poulailler. Le damoiseau Raphaël accueillera les mages, il porte l'épée au côté, mais fonctionne comme un fermier. Il n'a aucune raison d'évoquer ses problèmes financiers à des inconnus, à fortiori des mages qui « font tourner le lait des vaches et qui provoquent des mauvaises récoltes ».

Seul point notable, un jeune garçon regardera les mages avec curiosité, il s'appelle **Damien,** et sait « qu'il y a un goupil avec une pointe blanche sur l'oreille » qui est très très malin, il a essayé de l'attraper, mais le goupil a ignoré son collet avec un tel dédain qu'il s'en souvient encore... Il souhaite demander une récompense aux mages (quelques pièces) pour essayer de l'attraper, il n'a absolument aucune chance, il s'agit bien de Vianney.

Les étangs, il y en a cinq, celui-ci où a été jeté le corps de Bertrand est celui tout en haut, **de forme vaguement trapézoïdale**. Les eaux sont étranges, et il y a une aura magique de +1, sans source de vis. Vous pourrez toujours inquiéter les mages avec des mouvements dans les roseaux et quelques tests de Perception + Attention sans motif.

Le corps de Bertrand, gelé et rigide, à couler comme une pierre avant de s'enfoncer dans cinquante centimètres de vase. Bonne chance pour le retrouver, la vase bloque la portée Vue de la plupart des sorts. Impossible à voir, donc impossible à cibler, il faut un sort qui détecte sans voir.

Le sort *Vision claire de la Naïade* (Intellego Aquam 5) permet de voir dans l'étang, mais Bertrand étant sous la vase, cela n'aura aucun effet. En revanche *Voix du Lac* (Intellego Aquam 25) permet de résoudre l'enquête, mais il est peu probable qu'un mage le passe en spontanée... Les pouvoirs de Seconde Vue et de Sensibilité Magique ne fonctionnent pas sur un fantôme.

Les champs autour de l'abbaye :

Faites un jet de chance, lancez un d10, sur un 8,9 ou 10 : les frères Convers diront avoir déjà croisé un goupil, oui, avec une pointe blanche sur l'oreille, très malin. Sinon, ils diront la même chose que les paysans de Bouillant sur les étangs.

PNJs

Les moines

Dans le doute, tous les moines (mais pas les convers) parlent le latin.

Abbé Grégoire

L'Abbé Grégoire est un pur produit cistercien, charismatique, intelligent et... retors. Il n'a jamais eu besoin qu'on lui explique comment faire les malversations nécessaires pour accaparer des terres, il a observé lorsqu'il était à Fontenay, et il a appris la méthode. Nous expliquerons cette méthode un peu plus loin. Une fois arrivé à Saint-Aymeric, il avait les coudées franches pour faire tomber dans l'escarcelle de l'abbaye des terres et des fermes. Il est devenu un peu arrogant avec le temps, sûr de lui. Son corps commence à le lâcher, mais son esprit tient la distance. Il est d'autant plus retors qu'il est persuadé qu'en enrichissant l'abbaye, il fait l'œuvre de Dieu.

Réaction / lien avec l'intrigue : l'histoire du fantôme l'inquiète, mais il s'y refuse : il n'y voit aucune signature de l'abbaye, plutôt l'œuvre du diable ou une âme en peine. Il ignore les excès de Vincent (le meurtre, la falsification des remboursements) ; mais la stratégie des morts-gages est la sienne, et, même si au fond de lui il pourrait s'en satisfaire, il n'aura donc aucune compassion pour Vincent et le sanctionnera durement

Confronté à ses malversations, il les justifiera, toutes, avec aplomb, pour « la grandeur de l'abbaye » et avec un mépris profond pour le monde paysan.

Caractéristiques notables : Prés +2 Note : il est très âgé, considérez ses caractéristiques physiques entre -1 et -2.

- Compétences : Etiquette (clergé) 6, intrigue 6, Tromperie (mentir) 3
- Vices & vertus : Puissant (intrigue), Abbé (Membre majeur du clergé).
- Traits de personnalité : Calme +3, méprisant +2, somnolent +3.

Frère Emmanuel (chirurgien) : chargé des malades et de l'infirmerie. Chirurgien au sens médiéval du terme, barbier, petits bobos etc. Compétent, sympathique, il est bien apprécié par ses frères. C'est un bénédictin, il a fait contre mauvaise fortune bonne cœur et il s'est bien fait à ce changement.

Réaction / lien avec l'intrigue : Il a accueilli Frère Levantin lorsqu'il est revenu avec le corps de Bertrand, il peut témoigner et jurer que le pauvre était mort de froid, il portait des traces d'engelures. Lorsqu'il a fallu le mettre en bière, il fallait briser les membres du cadavre pour le mettre dans le cercueil, il a refusé de le faire, il a délégué cette tâche à frère Vincent... Il a ensuite fermé le cercueil sans vérifier le corps. Mais il est prêt à jurer qu'il l'a vérifié.

De plus, il a été informé par un petit billet de la mort d'un frère convers, le billet ne donnait pas le nom, il n'en a pas tenu compte et classa ce billet dans son registre. Une fouille de

l'infirmerie permet de trouver ce détail, une courte aide de jeu est proposée. Dans le même registre, il a noté : *Frère convers Arnaud : forte toux, sifflement, passera-t-il l'hiver ?*

- Compétences : Chirurgie 4, Médecine 1.
- Personnalité : Méthodique +3, attentionné +2, sensible +1.

Frère Hervé (prieur, bras droit de l'Abbé) :

Jeune et ambitieux, ce jeune Cistercien (une trentaine d'années), souhaite être dans les pas de l'Abbé Grégoire. Il fera tout pour qu'on se débarrasse du fantôme, qui le lui rend bien. Comme l'Abbé, il ne fait pas le lien, il est aussi au courant des malversations, et les considère lui aussi comme un acte nécessaire pour la grandeur divine de l'abbaye.

Réaction / lien avec l'intrigue : Proche de l'Abbé, il fera tout pour empêcher les PJ de trop solliciter l'Abbé. Dans le même temps, il n'aura de cesse de chercher des solutions contre le fantôme, avec presque un ressort comique dans un usage de sel, d'eau bénite et de prières pour repousser « le diable ».

Un autre aspect, lui, est moins drôle, Frère Hervé est un bon scribe, il travaille donc souvent au scriptorium, il a été ciblé aussi par Vianney et fait donc des doubles journées, il est souvent fatigué... et à cran. Il oscille entre Las et Fatigué (-1 à -3).

- Compétences : intrigue 4, étiquette (clergé) 4, tromperie (mensonge) 3, profession (Scribe) 3
- Vertu : Commérages (vice)
- Traits de personnalité : flagorneur +3, ambitieux +2, craintif +2

Frère Jean Paul (hôtelier) : En charge de l'accueil des étrangers et des pèlerins.

Il sera le contact des PJ pour leur hébergement et leur placement aux repas, c'est un cistercien. Il a été blessé par le fantôme par une pierre projetée, il a le bras en écharpe, et il sursaute au moindre bruit. Il se montre assez compatissant avec les pèlerins et les frères convers, ce qui le distingue des autres.

Réaction / lien avec l'intrigue : blessé par une pierre projetée par le fantôme, il aura donc tendance à faire une description très inquiétante.

- Compétences : étiquette (noble) 4, connaissance des gens (4), Français (patois) 6 : il parle fort bien le patois local.
- Traits de personnalité : compatissant +3, chaleureux +1, peureux +2.

Frère Jérôme : il est d'une laideur affreuse

Un cistercien, il a été formé à l'abbaye de Fontenay, qui s'est débarrassée de lui du fait de sa laideur. Vu qu'on juge souvent aux apparences, on prête à frère Jérôme les pires ignominies, mais il n'en est rien. En revanche, les autres moines ont tendance à lui donner des tâches désagréables....

Réaction / lien avec l'intrigue : C'est d'ailleurs pour cette habitude d'être là pour les tâches dangereuses qu'on lui a demandé d'accompagner les deux exorcistes, Père Olivier, puis le Père Renaud. Il s'est donc approché du fantôme à deux reprises, il a un doute, comme s'il le reconnaissait, mais il ne veut pas d'ennui et préfère se murer dans le silence. Notons que lorsque le fantôme a essayé de noyer Père Renaud, frère Jérôme a eu la peur de sa vie. Son doute est une affaire d'accumulation : deux approches l'ont laissé incertain, et c'est la troisième, la nuit où le fantôme attaque Vincent à découvert, qui le fera hurler le nom : le masque ne tombe pas pour n'importe qui, il tombe pour qui l'a assez regardé.

- Présence -4
- Compétences : Tromperie (mensonge) 2, commandement (intimidation) 2.
- Vices et vertus : laideur extrême, notez qu'on considère pour lui que son malus de présence devient un bonus pour l'intimidation. Mauvaise réputation : Moine peu recommandable 4.
- Traits de personnalité : résigné +3, cynique +1, croyant +1.

Frère Levantin :

Un bénédictin, et c'était l'un des rares amis proches de Bertrand. Il a cependant bien compris que les colères et les tentatives infructueuses de son ami pour faire bouger les choses l'ont indirectement mené à la mort. Il est depuis quelque peu reclus dans le silence. Après avoir ramené le corps de son ami (ce fut une épreuve tout autant physique que morale), il a participé à l'inhumation de frère Bertrand dans la crypte, dans un cercueil scellé, mais il n'a aucune raison de penser que le corps de son ami est dans un étang.

Réaction / lien avec l'intrigue : Il n'a pas fait le lien avec le fantôme et avec les malversations de l'Abbé, il avait tendance à écouter son ami Bertrand, mais pas forcément le croire. C'est lui seul qui est capable de reconnaitre le visage de Bertrand dans sa forme fantomatique et c'est bien le drame du personnage : l'unique témoin fiable du visage, et le seul à ne pas oser regarder.

De plus, il se souvient que le corps de son ami était gelé et raide comme du bois, ainsi il s'est toujours demandé comment on l'avait mis en bière.

- Traits de personnalité : Triste +3, reclus +2, influençable +1

Frère Robert (Le portier) : gardien de l'entrée du monastère.

C'est un bénédictin, assez âgé, il est surtout là pour distinguer à l'entrée la différence entre les paysans, pèlerins, noble de passage et les divers mendiants venant demander la charité.

Réaction / lien avec l'intrigue : Les PJs auront sans doute l'idée d'aller voir si des étrangers sont venus, Frère Robert tient un registre, mais entre son âge et sa vue défaillante, l'échange s'annonce laborieux. C'est donc une bonne façon de faire perdre du temps à vos

joueurs, afin par exemple, qu'ils passent la nuit afin de rencontrer le fantôme. Le registre est disponible comme aide de jeu, mais les mages n'apprendront rien.

- Note : Perception à -3 (en raison de son âge). Compétence : étiquette 3
- Traits de personnalité : Consciencieux +2, croyant +2, somnolent +1.

Frère Ronan :

C'est un jeune cistercien au cœur pur, et surtout avec une voix d'ange (pas au sens littéral…). Si les joueurs assistent à un office, la pureté de son chant rend l'office plus beau, presque agréable. C'est donc un peu la coqueluche de l'abbaye. Sympathique et amical, il donne un visage plus avenant à l'abbaye.

- Avantages : Bénédiction de Vénus, Puissant (Musique, chant), Frêle.
- Note : Com +1, Pré +2 Musique (chant) 5.
- Traits de personnalité : Jovial +3, gentil +2, croyant +2.

Réaction / lien avec l'intrigue : avec son sens du chant, malgré les plaintes et les hurlements du spectre, si Frère Ronan est confronté au fantôme de Bertrand, il reconnaîtra immédiatement sa voix.

Frère Thomas (Le chantre) : directeur de la liturgie et des chants.

Le maitre de chant, discipliné, calme, professionnel. Il entre doucement dans la vieillesse, et il craint les conséquences pour sa voix. Il est au courant des « malversations », mais pour lui, c'est le fonctionnement normal de l'abbaye. Dès lors, il a décidé de prendre un traitement préventif très coûteux. Il prend donc une sorte de tisane avec de la cannelle et du gingembre, directement fournie par le frère cellérier...

Réaction / lien avec l'intrigue : Les PJs pourraient être surpris du prix du remède quotidien de frère Thomas, un test de Connaissance des gens ou de Commerce permet de chiffrer que sa petite tisane revient à presque six livres par an...

- Traits de personnalité : Inquiet +2, arrogant +2, croyant +1

Frère Vincent (cellérier) : responsable des vivres, des provisions et des stocks.

Vincent arrive à Saint-Aymeric au printemps 1216, dans le lot de moines envoyés par Fontenay lors du passage de la maison sous l'autorité cistercienne. Cadet d'une famille noble du Nivernais sans terre ni espoir d'héritage, il a choisi l'ordre moins par dévotion que par appétit : c'est dans l'intendance qu'il a entrevu le pouvoir, et le confort, qui lui manquait. Deux années durant, il se fait discret et utile, apprend la maison, les champs, les dettes de chacun ; l'Abbé Grégoire, qui observe les hommes comme on inventorie le bétail, a tôt fait de repérer ce moine sans scrupules ni fantaisies.

L'hiver 1217, les premiers morts-gages sont signés : Saint-Julien, puis la ferme de Benjamin, et Grégoire comprend qu'il ne peut plus les enregistrer sous les yeux du vieux frère Bertrand, cellérier de Saint-Aymeric depuis vingt ans. Début 1218, il dépose Bertrand d'un même geste et nomme Vincent à la charge. Le vieil homme, lui, n'a pas rendu les registres ni les chartes des morts-gages : il les cache (sous la statue de saint Aymeric) et il garde la mémoire de tous les fermages, des dettes et des dates

Chaque semaine, il trouve une occasion de croiser l'homme qui occupe son office et de lui demander des comptes qu'il n'a plus à rendre, et Vincent comprend vite que le vieil homme ne s'accroche pas à sa charge perdue : il a vu les trous et la double comptabilité. Au printemps 1218, le fermage du Bourg de Raphaël fraîchement enregistré, il faut expédier le gêneur. Il parle alors à Bertrand « mon doux frère » disait-il « seul l'évêque pourrait vous aider dans votre quête de vérité », ce qui est faux, bien entendu. Et, mesquinement, en plein hiver, il a tout simplement volé avant son départ une partie de l'argent et des vivres du frère Bertrand, c'est pourquoi, sur le retour, il n'était pas en mesure d'avoir tout le nécessaire, et c'est une des raisons de son décès sur la route.

Comble de la mesquinerie et signe de sa mauvaise conscience, il a décidé de balancer le corps dans un étang. Il pense ainsi soustraire l'âme du pauvre homme du paradis et être plus tranquille. Paradoxalement, son plan a trop bien marché.

Un peu par hasard, il apprit la mort du frère convers Arnaud, chargé de la collecte des œufs dans les fermes voisines, et ce juste au moment du retour de frère Levantin avec le corps. Arnaud était mort d'une mauvaise fièvre d'hiver (sans doute une pneumonie). Nuit suivante, il demande à frère Roger de porter un sac (avec un cadavre de veau) et de le laisser dans un poulailler d'une ferme voisine contre quelques pièces, et ensuite, il substitua les corps, pour ensuite aller balancer le corps de frère Bertrand dans l'un des étangs « aux lueurs dans l'eau un peu étrange ». C'est ainsi qu'il put retrouver le courrier d'accusation de Frère Bertrand dans ses modestes affaires (il était caché dans un pli cousu dans la manche de sa robe de laine), il l'a immédiatement brûlé (jour 8).

Rappelons qu'il avait facilement été nommé frère cellérier. Il fait exploser le budget épices pour toute l'abbaye, il sait comment faire plaisir aux autres moines, la tisane de frère Thomas, du poivre pour la soupe de frère Hervé, du safran pour l'Abbé Grégoire et des clous de girofle pour le frère chirurgien etc. Et pour lui, son « péché mignon » ce sont les amandes et la noix de muscade. Il agrémente tous ses repas de noix de muscade pilée et il dévore ses amandes hors de prix... Mais personne ne trouve rien à lui redire.

Une chronologie précise de ces derniers faits est rappelée dans la partie **Chronologie de la mort de frère Bertrand** du scénario.

Réaction / lien avec l'intrigue : Il faudra recouper les témoignages pour trouver le rôle exact du frère Vincent, qui joue fort bien le frère éploré de la perte de Bertrand. Il n'a pas fait le lien, mais il a une sainte terreur du fantôme (justifié pour le coup). En revanche, on peut

trouver çà et là une consommation d'épices importante, dont il est la source, et l'un des consommateurs. Il tiendra face à un interrogatoire classique, mais au premier signe de magie, il dira tout. Il sera alors le fusible, il sera banni de l'abbaye et remis aux autorités laïques pour être jugé et pendu pour profanation de cadavre.... Étant donné son passé de noble, il a une vieille masse d'armes dans sa cellule...

- Caractéristiques notables : Pré +1, Com +1, Dex +1, Intel +1, Energie -2
- Vices & Vertus : Compulsion (min, amandes), chanceux (min). N'hésitez pas à vous servir du trait Chanceux pour ses tests de mensonge....
- Compétences : Profession Cellérier 5, Marchandage 4, Etiquette (noble) 2, Tromperie (mensonge) 3, Léger de main (vol) 2, Bagarre (esquive) 2, Arme simple 1, Furtivité 1.
- Traits de personnalité : cupide +2, inquiet +2, méprisant +1

Arme	Init	Atk	Dfn	Dmg
Couteau	0	+4	+2	+2
Masse	+1	+5	+1	+8

Esquive pure	+3	Encaissement	0

Frères convers

Le frère convers est un moine à part entière mais de second rang : engagé par les mêmes vœux (obéissance, conversion des mœurs, stabilité), il mène pourtant une vie séparée des moines de chœur. Il ne participe pas aux offices chantés, l'office divin exigeant le latin, qu'il ne parle généralement pas, et n'accède ni au chapitre, ni aux charges, ni à la décision de quoi que ce soit.

- **Frère convers Antonin** : il en faut bien un, il est terriblement lubrique et il cherche à coucher avec toutes les paysannes des alentours (réputation : lubrique, fornicateur à 4). Il est détestable.
    - Info : il sait qu'un moine convers, Arnaud, est mort de fièvre pendant sa tournée pour récupérer des œufs, il pense que son corps a été enterré dans le cimetière de l'abbaye, dans une tombe simple. Une simple visite au cimetière suffit à semer le doute : aucune tombe récente. Ainsi, Frère Antonin commence à se poser la question, mais où est le corps d'Arnaud ?
- **Frère convers Daniel** : jeune convers venu de la ville, issu de la petite bourgeoisie, il savait écrire en arrivant à l'abbaye. Chargé des travaux d'écriture et du parchemin, il prépare les peaux pour le scriptorium. Épuisé comme les autres, il oscille entre Las et Fatigué, une nuit sur trois, sous le contrôle de Vianney. Il reste plutôt jovial, malgré tout.

- **Frère convers Etienne** : notoirement alcoolique, il a caché çà et là des pots et des seaux avec des fruits qu'il fait fermenter pour fabriquer de l'alcool, dès lors, il se déplace la nuit.... Compétence : discrétion (déplacement) 2
- **Frère convers Louis « tête plate »** : après un choc à la tête terrifiant qui lui a laissé une partie du front enfoncée, le frère Convers Louis est diminué, il erre parfois dans les couloirs en bavant un peu.
- **Frère convers Marc** : il prépare les encres pour le scriptorium, il est très doué, il s'exerce à dessiner des enluminures (Profession encrier 5, Latin 5, Profession scribe 3, Dextérité +2), il a tout d'une recrue idéale pour une Alliance.... Il est l'un des deux seuls convers, avec Daniel, qui écrivent et parlent le latin.
    - Il est ciblé par les agissements de Vianney « le Renard », il fait donc de très longues nuits de travail, il est fatigué en permanence. Il oscille entre Las et Fatigué (-1 à -3)
- **Frère convers Roger « l'oignon » :** travaille aux cuisines, il sent mauvais, d'où son surnom, c'est un colosse (Intel -2, For +3, Taille +1).
    - Information : c'est lui qui a trimballé le sac avec un cadavre de veau (en réalité, le corps frère Bertrand) dans un sac de jute jusqu'au poulailler, en échange de quelques pièces et de miel et de muscade pour accommoder un délicieux porcelet... Etant un peu bête, il n'a pas vu le mal, au matin, le corps n'était plus là : il pense qu'on l'a enterré et il confond cette histoire avec avec l'enterrement de frère Bertrand.

Acte II : Le fantôme et le Renard

- **Faire la tournée des alentours** :
    - Vianney, sous forme de renard, essaiera de les suivre discrètement, pour jauger leurs intentions (Discrétion 5 dans sa forme de renard + Dextérité +3, un beau +8). Il est capable de jouer des tours PJs : un petit Muto Terram (voir sa liste de sorts) afin de rendre le sol glissant, ou, plus mesquin, un sort lancé discrètement pour « tilter la parma » ; du Rego Corpus pour faire tomber l'arme d'un compagnon : faire tomber quelqu'un. Plus embêtant, il peut lancer un sort *de plantes enchevêtrées* (voir sa liste de sorts). Il s'adaptera, surtout si les mages se séparent.
    - Dès qu'il se sent traqué, il utilisera le sort *Dompter la bête* (Rego Animal 25) pour envoyer dans les pattes des PJs un renard sans marque sur l'oreille. Il peut aussi faire des pièges : par exemple utiliser *Animal phantasmatique* (Creo Imaginem 20) pour attirer les mages dans un piège « glissant » et les faire tomber dans la tourbière.

- **Le cimetière :** au crépuscule, les mages pourraient voir deux moines se rendre au cimetière. C'est frère Antonin, qui souhaite aller voir s'il y a une tombe pour Arnaud, accompagné de frère Daniel, qui lit le latin. Un simple test de Perception + Attention 6+ permet de les apercevoir ; ils ont l'air de conspirateurs. Si les mages s'approchent : s'ils le peuvent, les deux frères partiront ; sinon, frère Antonin essaiera d'engager la conversation avec les mages, pour se rassurer et faire diversion : « Alors, vous déclenchez des pluies de crapauds ? »
- **Aller sur la route d'Autun** pour trouver l'emplacement où le corps de Bertrand a été retrouvé. Si les PJs sont à cheval, c'est assez rapide ; sinon, une belle journée, aller et retour. C'est à 20 kilomètres de l'abbaye. Le frère Levantin donne des indications de distance, un point de repère (un calvaire), etc. Il a laissé une croix de bois de fortune là où il a trouvé le corps. Il n'y a rien à voir et, bien sûr, pas de corps, pas d'indice. C'est une perte de temps nécessaire.
- **Courrier à Autun / s'y rendre** : environ cinquante kilomètres de mauvaises routes en hiver, soit deux jours à pied, une belle journée à cheval ; un messager prendra la même vitesse. Réponse courte de la **cour épiscopale** d'Autun : frère Bertrand est venu porter une doléance ; il a été entendu environ une heure par quelques chanoines et un prêtre, qui n'ont pas compris sa réclamation. Les cisterciens dépendant du pape, ils l'ont rabroué et il est reparti, en colère, le jour même.
    - Et s'ils interrogent les marchands de la ville, un apothicaire près de la cathédrale se souvient parfaitement du cellérier de Saint-Aymeric : un bon client, trois fois l'an, qui paie comptant, safran, muscade et amandes, « pour les malades de sa maison, que Dieu les garde ».
- **Piste nuit :** surveillance du scriptorium, identification des moines somnambules.
  Après l'office du soir et avant les matines, un des trois moines (ici, nous décrétons que c'est Daniel) se rend au scriptorium. Il connaît bien les lieux et il utilise une simple bougie pour se déplacer. Il faudra donc faire un test de Perception + Attention 3+ pour le remarquer. Les mages peuvent l'observer travailler. Celui-là considère qu'il travaille normalement : il n'a rien à cacher, il parle juste de « travail en retard ». Il allume une lampe à huile pour travailler ; pour la percevoir demande un test de Perception + Attention 9+ (voir le rayon de lumière sous la porte du scriptorium).
- **Le fantôme** : il comprend difficilement que les mages puissent aider sa croisade de justice ; dès lors, il va le démontrer à sa manière. Pour montrer qu'il est dans un étang, il essaiera de noyer un compagnon ou un mage (selon la parma). C'est brutal et stupide, mais c'est son idée. Ensuite, on le verra pas mal traîner vers la salle capitulaire... À la première interaction violente ou au premier Perdo Vim, il disparaîtra.
- **Les épices** : Des mages attentifs pourraient être frappés par la consommation d'épices de divers moines, et se poser des questions sur le train de vie de l'abbaye. La tisane de frère Thomas, le poivre dans la soupe de frère Hervé, le safran pour l'abbé Grégoire, les clous de girofle pour le frère chirurgien. Quant à Vincent, son péché mignon à lui,

ce sont les amandes et la noix de muscade : il agrémente tous ses repas de muscade pilée et dévore des amandes hors de prix... et personne ne trouve rien à lui redire.

- **Pour le meneur** : les livres n'en diront rien, et c'est exprès. Vincent est trop bon comptable pour se trahir dans ses colonnes : la dépense dort, en ordre parfait, sous les malades et les frais de la maison, et un joueur qui ratisse les comptes ne trouvera RIEN. L'indice des épices n'est pas un chiffre, c'est un parfum et une habitude : il ne se lit pas dans le grand livre, il se sent au réfectoire, il se voit à la lèvre des moines, il s'entend quand un frère remercie « le père cellérier de son safran, qui n'est pas un luxe, c'est une médecine ». Si les joueurs cherchent du papier, ils trouveront autre chose à se mettre sous la dent (voyez la cellule de Vincent, dans la Recherche) ; s'ils cherchent avec leurs sens, la maison entière embaume un train de vie que la règle cistercienne ne prévoit pas.

Acte III : La nuit de vérité

Une seule nuit : le même soir, deux événements vont se télescoper. Vianney va rentrer et essayer de récupérer copies et originaux. Le fantôme veut pousser les joueurs à trouver ses preuves et, sinon, il choisira de s'en prendre à frère Vincent.

Vianney, en pleine nuit, après l'office, va se rendre au scriptorium pour tout récupérer. Son itinéraire : en renard, il entre par les cuisines (toujours mal fermées), fait un détour par le cloître pour éviter le réfectoire, s'assure d'être seul, puis se transforme devant le scriptorium Il entre, prend les copies et ressort : moins d'une minute. Depuis le scriptorium, il ouvre un panneau de bois qui sert de volet à l'extérieur, et il s'enfuit. Il faut donc surveiller discrètement le secteur. Si les joueurs ont déjà les ouvrages, il essaiera de les récupérer de l'extérieur avec son *Rego Herbam* (*arraché le livre à son lecteur*), mais ce n'est pas facile dans l'aura de l'abbaye, faites les jets de dés vous-même. De plus, après la semaine qu'il vient de vivre, il sera au minimum Las (-1) à tous ses jets.

- Pour rendre la scène interactive, faites passer un moine qui hurle en découvrant un renard dans le cloître.
- Les PJ passent par là et font un test d'opposition entre leur Attention et la Discrétion du goupil.
- L'idée est de faire une course-poursuite, honnête en termes de jet de dés. Acculé, Vianney se rendra : il ne prendra pas le risque d'une attaque physique contre les mages, cependant, il aura moins de scrupules contre un compagnon ou un grog...

Le fantôme : si les PJ sont à la traîne, il trouve un moyen, par la peur ou la discussion, de les amener à la crypte, mais il n'y rentrera pas... Le cas le plus probable : si les PJ ont les comptes, il décidera de tuer frère Vincent.

- Avec une lourde pierre, il brisera la porte de sa cellule.
- Puis il utilisera son pouvoir de noyade : frère Vincent va recracher de l'eau et s'étouffer.
- Tout ceci devrait vite attirer les mages et les autres moines, qui seront morts de peur. C'est là que frère Jérôme pourra hurler : « Par notre sainte mère Marie, c'est frère Bertrand !»
- De là, les mages devraient bannir le fantôme. Vincent avouera la profanation, le corps d'Arnaud, le cercueil, l'affaire de la crypte, et rien au-delà. Sur les malversations, il se taira, et il aura raison d'espérer.

Retrouver Bertrand :

Plusieurs cas de figure. La fouille des étangs est difficile, mais une fois que les mages font le lien entre les tentatives de noyade et un corps dans l'étang, avec un mélange de magie et d'une poignée de paysans qui devront se mouiller, la chose est possible.

Frère Jérôme peut avouer et désigner le bon étang.

Une fois le corps rendu à la terre consacrée, Bertrand n'est plus fantôme.

Attraper le renard

Le suivre et le coincer dans le grenier de sa ferme : très dur, mais jouable ; notre goupil est rapide, discret et prudent.

L'attraper lors de sa visite pour récupérer les copies à l'abbaye.

Enfin, à vous de voir : si les mages trouvent les copies, il peut venir essayer de les embobiner... Il ne touche jamais physiquement les vulgaires et le Code n'a rien à lui reprocher qu'aucun vulgaire ne puisse raconter. Il se montre enjôleur et joue le pauvre mage désargenté.

Acte IV Jugements

Les malversations de l'Abbaye et la mort de frère Bertrand

Sur la mort de frère Bertrand, il faudra pousser frère Vincent dans ses retranchements :

- Il avoue la profanation des corps : là, c'est le bannissement de l'abbaye. (Et si les mages ne sont pas prudents, il emportera la caisse de vingt-cinq livres.)

- S'il est démontré qu'il a envoyé Bertrand à la mort, sans vivres, de manière quasi certaine, il sera dégradé de son habit par le tribunal de l'évêque, et livré au bras séculier pour être pendu

Les malversations :

L'abbé Grégoire confessera cela du bout des lèvres mais il n'a rien à redire sur le fonctionnement. Tout d'abord, les mages n'ont nulle légitimité sur ces questions, et d'autres part les Cisterciens dépendent du Pape. Libre aux mages de se battre contre « des moulins à vent », c'est frustrant mais voulu. Avec une belle négociation, l'Abbé ajoutera des aumônes à Benjamin, et laissera tranquille, pour le moment le bourg de Raphaël.

Arnaud, lui, aura un bel enterrement, et pour son âme, des messes seront payées et il sera enterré dans l'abbaye, rare pour un convers.

Vianney

Cela ne s'annonce pas si facile, il est légalement propriétaire des livres, oui, il a interféré avec des vulgaires, mais ceux-ci ne s'en rendaient pas compte... De plus, il a un vrai bagout, enjôleur, menteur, dans tous les cas, il n'avouera jamais avoir déjà testé sa combine, il restera flou sur son fonctionnement et pas un mot sur son patron hermétique (trop dangereux).

Avec un test d'Intelligence + code d'Hermès, on pourrait proposer une sanction :

- Les livres viennent du Rhin, il a été formé en Provence, il agit en Bourgogne, donc dans le tribunal de Normandie : il y a de quoi se tordre la tête.
- Rembourser les moines pour leurs nuits de sommeil ? Et ce, malgré leur immense richesse, bien mal acquise ? Vianney donnera ce qu'il a sur lui, une dizaine de livres, mais vraiment de mauvaise grâce.
- La punition sera de confisquer un des ouvrages et de le remettre au tribunal ; selon la présence ou non d'un Quaesitor dans le groupe, il y a plein de possibilités de négociation...
- Le vrai problème, ce sont les copies corrompues, mais il faut pour cela un vrai temps de lecture de la part des mages, le prendront-ils ? Si oui, les conséquences sont plus graves, Vianney sera déféré au tribunal, il sera condamné à faire les bonnes copies pour ses acheteurs, et avec du vis en compensation. Plusieurs années de copie et d'extraction de vis, et si notre bon Vianney « purgeait sa peine » dans l'Alliance des joueurs sous le regard d'un Quaesitor.

Conclusion & récompenses

Les malversations seront limitées dans le temps : quelques années de répit. Un peu mesquinement, avant l'enterrement, le corps de Bertrand donnera, si l'on a le bon sort de Vim, quatre pions d'Aquam.

Le tribunal pourrait octroyer une copie de l'un des ouvrages en récompense.

Le scénario rapporte 8 points d'exposition. Ajoutez à cela cinq points d'exposition en Connaissance de l'Église et en Latin : c'est généreux. Enfin, je trouve drôle d'octroyer d10 points d'XP de **Mentem** aux mages et d10 points d'XP d'Attention aux grogs et aux compagnons.

Les mages peuvent gagner un moine scribe, le frère convers Marc : Profession encrier 5, Latin 5, Profession scribe 3, Dex +2, pour au moins 4 à 8 saisons.

Ils seront aussi dans les bonnes grâces d'Agathe de Hildegarde.

Piste intéressante pour la suite, avoir la charge d'un Vianney puni en leur alliance, chargé de faire des copies et extraire du vis. Prudence sur le « pompage » Project Redcap, Realms of Power : Magic ch. 2).

Conseil de placement dans la saga

Dans le cadre de l'Alliance des Cendres, jouer ce scénario en 1220, donc après la plupart des scénarios de **Tales of the Dark Ages,** recueil de scénarios traduit sur la page Alliances des Cendres. La présence de Clotilde est obligatoire, et le scénario est bien avec 3 mages et le restes en Compagnons ou Grog, sans Aurelie, trop exposée pour ce contexte.

Note bibliographique

BARTHÉLEMY, Dominique, dans DUBY, Georges (dir.), *Histoire de la vie privée*, t. II, *De l'Europe féodale à la Renaissance*, Paris, Éditions du Seuil, 1985.

BAZIN, Jean-François, QUÉNARDEL, Olivier, ROUCHON MOUILLERON, Véronique et VANNIER, Paul, *L'ABCdaire des cisterciens et du monde de Cîteaux*, Paris, Flammarion, coll. « ABCdaires », 1998, 119 p.

LE GOFF, Jacques, *La bourse et la vie. Économie et religion au Moyen Âge*, Paris, Éditions du Seuil, 1986.

Liste des aides de jeu

1. Plan de l'abbaye.
2. Plan de la région.
3. Prières & journée type dans l'abbaye.
4. Fiches des PNJs.
    a. Le Fantôme de Bertrand.
    b. Mage Vianney & les copies.
5. Les divers documents comptables
    a. Suivi d'effectif.
    b. Budget pour les visiteurs.
    c. Les documents de frère Bertrand
        i. La quittance de Girard.
        ii. Acte de donation de Benjamin.
        iii. La charte du Bourg de Raphaël
        iv. Le budget réel.
    d. Documents divers
        i. Registre du cimetière.
        ii. Liste de la porterie.
        iii. Billet sur la mort d'Arnaud dans l'infirmerie.
        iv. La commande à maître Batiz.